Тайный круг

Тайный круг — это сообщество влиятельных и наделённых знаниями смертных, которые торгуют волшебными предметами, реликвиями и древними фолиантами. Некоторые из этих предметов вполне легальны, а другие приходится прятать, заключая тайные сделки в комнатах без окон. Ты не доверяешь своим коллегам. Твои коллеги не доверяют тебе. Такой уж бизнес.

Твой тайный круг обладает следующими особенностями (выбери три): использование паролей и тайных знаков, неотслеживаемые одноразовые телефоны, сверхъестественная охрана, ежемесячная ярмарка, тайники, уединённые убежища, подкупленная полиция, ритуальные встречи, свой форум в интернете, независимый оценщик.

Среди твоих коллег есть следующие второстепенные персонажи (список можно расширить при необходимости): Рэйвен Локе, Эверетт Баньясарн по прозвищу «Одноглазый», Феникс Перез, Диана Стоун, сёстры Йошида, граф Ламонт, брат Эрик, мадам Мурлав, леди Элейн Малльокольм, Джон Куреши, доктор Занг Йи.

- На чью коллекцию ты положил глаз? ______________________
- У кого хранится что-то из твоей коллекции? ______________________
- Кто подозревает тебя в попытке его надуть? ______________________

Если ты хочешь бесплатно получить что-то ценное и полезное от кого-то из твоего тайного круга, ***востребуй долг***. Твой должник обязан предложить тебе три предмета на выбор. Ты можешь выбрать любой, но имей ввиду, что остальные два ты уже никогда не сможешь получить бесплатно.

Когда ты ***отправляешься на поиски*** и обращаешься при этом к своему тайному кругу, можешь прислушаться к голосу разума, вместо того чтобы погружаться в мир смертных. При этом ты всё равно прикасаешься к миру смертных. Кроме того, добавь следующий вариант к списку 7–9:

- Ты пообещал раздобыть для них кое-что, но до сих пор не выполнил обещание.

Если ты ***задолжал*** кому-то, кто покупал у тебя раньше магические предметы, и ты пытаешься отсрочить долг, добавь следующий вариант к списку 7–9:

- Ты даешь обещание раздобыть для них что-то ценное.

Коллекция редкостей

У тебя есть собственная коллекция древних свитков, книг и магических предметов. Ты собирал её годами, заключая сомнительные сделки. Расскажи Распорядителю о самом ценном предмете своей коллекции. На что тебе пришлось пойти, чтобы заполучить его?

Когда ты обращаешься к своей коллекции, чтобы ***разобраться в природе таинственного явления,*** предмета или ***индивидуума,*** прислушайся к голосу разума. При 10+ выбери три варианта из списка. При 7–9 выбери один вариант.

- Ты обнаруживаешь уязвимое место, которое раньше не замечал.
- Ты находишь новые средства достижения цели или нового союзника.
- Твои изыскания не привлекают внимания сверхъестественных существ.

В случае провала ты узнаёшь что-то страшное, предвещающее неминуемую гибель тебе, твоим друзьям или даже всему городу.

Торговец редкостями

Одни смертные обращаются к миру сверхъестественного, чтобы получить ответы на все вопросы, другие ищут здесь справедливости. Но лишь тебе известна истина: тайные знания — такой же товар, как и всё остальное. Если знать, к кому обратиться, можно достать всё что угодно. А в твоём случае… ну…. обычно — обращаются именно к тебе.

Драматические ходы

Ход инаковости

Когда ты пользуешься чужим невежеством в области тайных знаний, чтобы получить личную выгоду, прими инаковость.

Ход близости

Разделяя с кем-то близость — физическую или эмоциональную, — ты оказываешься перед ними в долгу. У тебя есть что-то, что ему нужно. Попроси его назвать предмет, который он ищет, — этот предмет недавно появился у кого-то из твоего тайного круга

Последний ход

Когда ты умираешь или уходишь на покой, выбери себе преемника. Он получит твою коллекцию книг и артефактов. Пока он заботится о её сохранности, он получает ***ход коллекция редкостей.***

Инаковость ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Получить ход инаковости.
☐ Получить ход инаковости.
☐ Получить ход инаковости.
☐ Получить ход инаковости другого архетипа.
☐ Твой персонаж уходит Распорядителю. Он может вернуться в историю в качестве проблемы.

Ходы инаковости

☐ **Профессиональные риски**: когда ты сталкиваешься с волшебным или сверхъестественным, прими инаковость, чтобы выкрутиться, прислушавшись к голосу разума, а не собираясь с духом.

☐ **Загребущие руки**: если ты успешно избежал неприятностей, прими инаковость, чтобы, отступая, стащить какой-то магический предмет.

☐ **Никому нельзя верить**: если кто-то тебя предал, ты можешь принять инаковость и считать, что ты предвидел измену и заранее принял меры. Ситуация моментально разворачивается в твою пользу.

☐ **Заинтересованные лица**: когда ты оказываешься в сложной ситуации, окружён превосходящими силами противника или попал в засаду, прими инаковость, чтобы в конфликт вмешались третьи лица. Их вмешательство даёт тебе определённую возможность, но это вовсе не значит, что они на твоей стороне.



СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Имя
(выбери одно)
Адриан, Акра, Ангелика, Бакари, Валери, Ванг, Ванда, Габриэль, Грэйс, Далия, Джеки, Кай, Кроуфорд, Лайнел, Михаэлла, Надя, Расида, Рикардо, Родерик, Тиболт, Харт, Эллис, Эмина, Яна.

Внешность
(выбери столько, сколько потребуется)
- Гендер: бесполое существо, женщина, мужчина, андрогин.
- Типаж: азиатский, негроидный, европеоидный, испано-мексиканский, ближневосточный, присущий данной местности, ________________.
- Одежда: вельветовые брюки и рубашка, дорогой костюм, толстовка с капюшоном и широкие штаны, твидовый пиджак с заплатками на локтях.

Манера держаться
(выбери одно)
Приятная, таинственная, самодовольная, лукавая.

Начальные характеристики
(добавь 1 к одной из позиций)
- Кровь −2
- Сердце +1
- Разум +2
- Дух +0

(добавь 1 к одной из позиций)
- Мир Смертных +2
- Мир Ночи −1
- Мир Силы +1
- Мир Хаоса −1

Вопросы предыстории
- Кто ты?
- Как долго ты живешь в этом городе?
- Какое таинственное происшествие положило начало твоей карьере?
- На что ты тратишь свои деньги?
- В чём ты отчаянно нуждаешься?

Имущество
Дорогая квартира, средних размеров автомобиль, смартфон, очки.
Портфель (выбери один):
- ☐ Битком набитый портфель — если кто-то копается в твоём портфеле без спросу, он не найдёт в нём то, что ищет. На самом деле этот предмет спрятан у кого-то из твоих коллег по тайному кругу.
- ☐ «Самый обычный» портфель — твой портфель скрывает ауру, окружающую магические предметы. Ты можешь спрятать в своём портфеле такой предмет, и его нельзя будет обнаружить никакими средствами.
- ☐ Волшебный портфель — твой портфель обладает собственной волей. Если ты попал в отчаянную ситуацию и нуждаешься в помощи, засунь туда руку. Распорядитель скажет тебе, какой предмет ты нашёл.

Долги
- Кто-то постоянно обращается к тебе за реликвиями и магическими предметами. Он дважды перед тобой в долгу.
- Кто-то сливает тебе информацию о действиях твоих врагов. Ты дважды перед ним в долгу.
- Ты провернул аферу и лишил кого-то редкого и ценного предмета, который он не может теперь вернуть. Ты трижды перед ним в долгу.

ИМЯ:

ВНЕШНОСТЬ

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Кровь	Сердце	Разум	Дух

ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРИЧАСТНОСТИ

Мир Смертных ☐	Мир Ночи ☐	Мир Силы ☐	Мир Хаоса ☐

ПОВЫШЕНИЯ

Доступные сразу:
- ☐ Сердце +1 (макс. +3).
- ☐ Дух +1 (макс. +3).
- ☐ Разум +1 (макс. +3).
- ☐ Новый ход торговца редкостями.
- ☐ Новый ход торговца редкостями.
- ☐ Ход другого архетипа.
- ☐ Ход другого архетипа.
- ☐ Твой тайный круг получает еще 2 особенности.
- ☐ Смена принадлежности к миру.

Доступные после 5-го повышения:
- ☐ +1 к любой осн. хар-ке (макс. +3).
- ☐ +1 к любой хар-ке прич.(макс. +3).
- ☐ Избавиться от шрама.
- ☐ Избавиться от уровня инаковости.
- ☐ Избавиться от уровня инаковости.
- ☐ Улучшить 3 общих хода.
- ☐ Улучшить 3 общих хода.
- ☐ Безопасно уйти на покой.
- ☐ Сменить архетип.

УРОН БРОНЯ ☐

☐ Лёгкие ранения
☐ ☐ Тяжёлые ранения
☐ ☐ Смертельные ранения

Когда твой персонаж получает *урон*, необходимо отметить количество полей *ранений*, равное значению полученного *урона.* Удаляя пометки из шкалы *урона*, ты всегда начинаешь с верхнего поля — того, что относится к *лёгким ранениям,* — потом приходит черёд *тяжёлых*, а за ними и *смертельных*. Как правило, ты исцеляешь одно *ранение* в день за счёт естественного выздоровления. Получив *урон*, ты всегда можешь избежать *ранений*, записав *шрам*.

ШРАМЫ

- ☐ Разбит (кровь −1)
- ☐ Угнетён (сердце −1)
- ☐ Ошеломлён (разум −1)
- ☐ Сломлен (дух −1)

ХОДЫ ТОРГОВЦА РЕДКОСТЯМИ

Ты получаешь этот ход сразу:

☑ **Оценщик**: когда ты оцениваешь магический предмет, прислушайся к голосу разума. При 10+ задай распорядителю 2 вопроса из списка, при 7–9 задай один вопрос.
- Что из того, что известно об этом предмете, на самом деле ложь, призванная скрыть его истинную ценность?
- Какие тайны сокрыты в этом предмете и какими силами он обладает?
- Кто может рассказать более подробно об этом предмете или о силах, которыми он обладает?
- Кто бы хотел заполучить этот предмет?

В случае провала предмет оказывается проклятым. Распорядитель расскажет, какое на нём лежит проклятие.

Кроме того ты можешь выбрать один ход из приведенных ниже:

☐ **Трус**: когда ты бросаешь кого-то в попытке избежать неприятностей, прислушайся к голосу разума, вместо того чтобы услышать зов крови.

☐ **Торгаш**: когда ты убеждаешь второстепенного персонажа купить у тебя волшебный предмет и получаешь результат 7–9, считай, что получил 10+. В случае провала считай, что получил результат 7–9, но при этом тебя обманули относительно целей покупки.

☐ **Охотник за редкостями**: когда ты расспрашиваешь второстепенного персонажа об интересующих тебя магических предметах, сведениями о которых тот действительно обладает, прислушайся к голосу разума. В случае успеха он даёт тебе конкретную наводку: указывает место, связанное с интересующим тебя предметом, персону, владеющую им, или рассказывает, в какой книге о нём можно прочитать (на твой выбор). При 10+ в твоём тайном круге уже есть кто-то, кто поможет тебе извлечь пользу из полученной информации. При 7–9 что-то на данный момент мешает тебе добраться до желаемого или представляет опасность. В случае провала сведения, которые ты получаешь, весьма скудны, а твой информатор при этом оказывается в смертельной опасности.

☐ **Вооружённый тайным знанием**: когда ты бросаешься в атаку, используя волшебный предмет или реликвию, можешь считать, что получил результат 10+, но предмет в этом случае безвозвратно и совершенно очевидно потерян — сгорел, израсходовал свой потенциал или что-то в этом духе.

ДОЛГИ

Демонический спутник

Твой демонический спутник — это тот, кто вывел тебя из царства мёртвых. Он сопровождает тебя повсюду. Вы с ним словно одно целое, ты постоянно чувствуешь его присутствие, даже если не видишь его.

Выбери, в каком облике он предстаёт:
Собака, змея, сова, стервятник, летучая мышь, ворона, ворон, волк, кот, крыса.

Выбери, как звучит его голос:
Потусторонний, зловещий, преисполненный терпения, по-матерински заботливый, требовательный.

Когда твой спутник сражается с тобой бок о бок, ты получаешь +1 к броне. Демонический спутник последует за тобой только в том случае, если твои цепи влекут тебя, или ты исполняешь свой долг.

Заметки

☐ **Крыса в западне**: если враги загнали тебя в угол, услышь зов крови. В случае успеха, рассчитывай нанесённый и полученный тобой урон так, словно ты малая группа, а не один человек (урон 3, броня 1). При результате 10+ выбери два. При 7–9 выбери один.
- Ты наносишь ужасающий урон.
- Ты получаешь меньше урона.
- Ты создаёшь возможность.
- Ты не принимаешь инаковость.

Улучшенный ход: рассчитывай нанесённый и полученный тобой урон так, словно ты средняя группа (урон 4, броня 2).

☐ **Выбить правду**: когда ты пытаешь кого-то, услышь зов крови. В случае успеха, ты сломил его сопротивление, и он должен правдиво ответить на твои вопросы. При результате 10+ задай 2 вопроса. При 7–9 задай 1 вопрос.
- Сказал ли ты правду о ________________________________?
- Что ты знаешь о ____________________________________?
- Где я могу найти ___________________________________?
- Как я могу тебя использовать, чтобы осуществить свою месть?
- Прими инаковость, чтобы задать любой другой вопрос.

Улучшенный ход: при результате 12+ ты можешь задать либо 3 вопроса из списка, либо 1 вопрос не из списка, при этом не принимая инаковости.

☐ **Зловещие тени**: когда ты запугиваешь кого-то, прячась во тьме, соберись с духом. В случае успеха, он достаточно напуган. При результате 10+ выбери 2, при 7–9 выбери 1.
- Ты создаешь возможность.
- Ты наносишь урон (игнорирует броню).
- Тебе удаётся не раскрыть себя.
- Тебе не нужно принимать инаковость.

Улучшенный ход: при результате 12+ бери все 4, причём один с двойным эффектом (учти, что ты не можешь с двойным эффектом «не принять инаковость»).

Восставший

Драматические ходы

Ход инаковости
Прими инаковость, если убил кого-то, с кем ты не связан цепями.

Ход близости
Разделяя с кем-то близость — физическую или эмоциональную, — спроси у него, что ты должен нести в мир — справедливость или возмездие? Если он выберет справедливость, спроси, чем ты можешь облегчить его бремя. Помогая ему, ты получаешь постоянный козырь +1. Если он выберет возмездие, прими инаковость.

Последний ход
Когда твоё тело получает больше ранений, чем может выдержать, оно падает замертво, но ты не умираешь. Любой, кто обладает сверхъестественным чутьём, поймёт, что ты не умер, и сможет разобраться, как вернуть твоё тело к жизни (присыпать могильной землёй, провести какой-то забытый ритуал или что-то в этом роде). Возможно, твой демонический спутник попытается найти кого-то, кто поможет тебе вернуться.

Инаковость ☐☐☐☐☐

☐ Замени ход «Избежать неприятностей» на ход «Крыса в западне».
☐ Замени ход «Распознать мотивы» на ход «Выбить правду».
☐ Замени ход «Одурачить или сбить с толку» на ход «Зловещие тени».
☐ Получить ход инаковости другого архетипа.
☐ Твой персонаж уходит на покой; твой демонический спутник возвращает тебя в мир мёртвых.

Твои цепи

Ты жаждешь справедливости, стремишься отомстить тем, кто причинил тебе страдания. Вот что привело тебя назад в этот мир, вот что тебя здесь держит.

Составь список из нескольких имён (максимум из трёх) и опиши, чем они перед тобой провинились.

С каждым из этого списка тебя связывают цепи, та сила, что вытащила тебя из мира мёртвых. Пока они живы, пока над ними не свершилось возмездие, ты не можешь умереть. Ты их судьба, их злой рок, кровавое правосудие, восставшее из могилы.

Когда ты посчитаешь, что правосудие свершилось, вычеркни имя из списка. Если твой демонический спутник согласен с тем, что наказание было справедливым, всё в порядке, если нет — ты перед спутником в долгу.

Если ты хочешь связать себя цепями с новой целью, попроси об этом своего демонического спутника и соберись с духом. В случае успеха, твоя просьба выполнена. При результате 10+ твой спутник также откроет тебе слабое место твоей новой цели. В случае провала эта персона вне твоей досягаемости. Ты получаешь постоянный штраф −1 на все действия против неё до тех пор, пока она не получит твоё прощение.

Когда ты вычёркиваешь последнее имя из списка, твои цепи рвутся. Твоя душа больше не привязана к миру живых. Демонический спутник покидает тебя, чтобы вернуться в мир духов. Если тебя убьют, ты больше не сможешь возродиться. Если ты хочешь обрести покой, можешь вернуть своё тело туда, откуда всё началось, туда, где ты умер.



Они забрали у тебя всё. Твою жизнь. Твою любовь. Твоё будущее. Ничего не осталось. Но духи, что обитают по ту сторону, снизошли до тебя. Духи мщения, присматривающие за загробным миром, решили дать тебе второй шанс, подарили тебе возможность отомстить тем чудовищам, что разрушили твою жизнь. Не упусти этот шанс.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Имя
(выбери одно)
Абдул, Адэр, Анамария, Азарел, Бернхард, Валентина, Даена, Дилла, Жозелин, Жонг, Ковит, Мватабу, Наталия, Николас, Пабло, Самья, Томас, Фалеака, Фарук, Энрике.

Внешность
(выбери столько, сколько потребуется)
- Гендер: бесполое существо, женщина, мужчина, андрогин.
- Типаж: азиатский, негроидный, европеоидный, испано-мексиканский, ближневосточный, присущий данной местности, ________________.
- Одежда: окровавленная одежда, наряд фетишиста, готическая одежда, уличная одежда.

Манера держаться
(выбери одно)
Растерянная, отстраненная, рассеянная, переменчивая.

Начальные основные характеристики
(добавь 1 к одной из позиций)
- Кровь +2
- Сердце +0
- Разум −2
- Дух +1

Начальные характеристики причастности
(добавь 1 к одной из позиций)
- Мир Смертных −2
- Мир Ночи +1
- Мир Силы +1
- Мир Хаоса +1

Вопросы предыстории
- Кем ты был до своей смерти?
- Что ты помнишь о прошлой жизни?
- Кто видел, как ты возродился?
- Что-то постоянно напоминает тебе о твоей прошлой жизни. Что это и почему оно важно для тебя?
- Что может заставить тебя забыть о мести?

Имущество
- Напоминание о смерти (пуля, косточки, две серебряные монеты и т. п.).
- Дробовик или револьвер «Магнум» (урон 3, шумное, перезарядка).
- Фотографии и памятные вещи из прошлой жизни.

Долги
- Кто-то искренне оплакивал твою смерть. Ты перед ним в долгу.
- Кто-то пытался восстановить справедливость и наказать виновных в твоей смерти, но не справился, и твоя душа не смогла обрести покой. Он перед тобой в долгу.
- Кто-то уже привык рассчитывать на тебя и твои способности. Спроси у него, что такого ты для него делаешь, чего не могут сделать другие. Он дважды перед тобой в долгу.
- Твой демонический спутник перенёс тебя из мира мёртвых обратно в мир живых. Ты дважды перед ним в долгу.

ИМЯ:

ВНЕШНОСТЬ

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Кровь	Сердце	Разум	Дух

ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРИЧАСТНОСТИ

Мир Смертных ☐	Мир Ночи ☐	Мир Силы ☐	Мир Хаоса ☐

ПОВЫШЕНИЯ

Доступные сразу:
- ☐ Кровь +1 (макс. +3).
- ☐ Дух +1 (макс. +3).
- ☐ Разум +1 (макс. +3).
- ☐ Броня +1.
- ☐ Новый ход восставшего.
- ☐ Новый ход восставшего.
- ☐ Ход другого архетипа.
- ☐ Ход другого архетипа.

Доступные после 5-го повышения:
- ☐ +1 к любой основной характеристике (макс. +3).
- ☐ +1 к любой основной характеристике (макс. +3).
- ☐ +1 к любой характеристике причастности (макс. +3).
- ☐ Избавиться от шрама.
- ☐ Избавиться от шрама.
- ☐ Улучшить 3 общих хода.
- ☐ Улучшить ход преисподней
- ☐ Улучшить ход преисподней

УРОН — БРОНЯ ☐

☐ Лёгкие ранения
☐☐ Тяжёлые ранения
☐☐ Смертельные ранения

Когда твой персонаж получает *урон*, необходимо отметить количество полей *ранений*, равное значению полученного *урона*. Удаляя пометки из шкалы *урона*, ты всегда начинаешь с верхнего поля — того, что относится к *лёгким ранениям,* — потом приходит черёд *тяжёлых*, а за ними и *смертельных*. Как правило, ты исцеляешь одно *ранение* в день за счёт естественного выздоровления. Получив *урон*, ты всегда можешь избежать *ранений*, записав *шрам*.

ШРАМЫ

- ☐ Разбит (кровь −1)
- ☐ Угнетён (сердце −1)
- ☐ Ошеломлён (разум −1)
- ☐ Сломлен (дух −1)

ХОДЫ ВОССТАВШЕГО

Выбери два.

☐ **В смущеньи Дьявол там стоял**: когда ты открываешь врагам свою истинную сущность, соберись с духом. В случае успеха они должны выбрать одно:
- Они бросаются врассыпную или убегают.
- Они складывают оружие и сдаются.
- Они нападают на тебя, не обращая внимания на твоих союзников.

При 10+ ты также получаешь броню +1 от всех их атак до конца сцены.

В случае провала оказывается, что ты угодил в ловушку, которую подстроили те, кто хочет скрыться от возмездия.

☐ **Мститель**: когда ты вступаешь в бой, услышь зов крови. При результате 10+ получи 3 шанса. При 7–9 получи 2 шанса. В случае провала получи 1 шанс и однократный штраф −1. В бою ты можешь использовать шансы, чтобы сделать что-то из приведённого ниже списка (1 действие за 1 шанс).
- На свой выбор: убить, вывести из строя или обезоружить второстепенного персонажа в пределах досягаемости.
- Перенаправить на другую цель или увести в сторону чью-то атаку в пределах досягаемости.
- Добраться до любого персонажа вне досягаемости до того, как он успеет среагировать или сбежать.
- Защитить одного персонажа в пределах досягаемости от всех направленных на него атак во время боя.

☐ **Кажется, тут пахнет бензином?**: когда ты осматриваешь место в поисках способа стереть его с лица земли, услышь зов крови. В случае успеха ты находишь все необходимые средства. При результате 10+ все складывается идеально, тебе остаётся только поднести зажигалку. В случае провала ты или твой союзник оказался в опасности или попался на глаза врагам.

☐ **Ты совсем не страшный**: у тебя есть друг среди простых смертных. Он верит в то, что справедливость на твоей стороне, и всегда готов помочь. Когда ты обращаешься к нему за утешением, сочувствием или просишь о помощи, соберись с духом. В случае успеха он перевяжет твои раны и спрячет тебя от врагов: сотри все полученные ранения. При результате 10+ он также кое-что узнал о твоих врагах и расскажет тебе об открывшейся возможности. В случае провала твоё самочувствие слишком сильно его обеспокоило: он в тайне свяжется с кем-то, кто, по его мнению, может тебе помочь.

☐ **Милосердный**: нанося урон, ты можешь выбрать, будет ли урон обычным или оглушающим, независимо от того, какое оружие ты используешь. Ты должен заранее сказать, какой урон собираешься нанести.

ДОЛГИ

Паства

Ты руководишь религиозной или духовной общиной, которая регулярно собирается, чтобы слушать проповеди, проводить ритуалы или просто беседовать на духовные темы. Эта община является (выбери один): *неформальной группой со свободным посещением, религиозной организацией с долгой историей, неофициальным собранием приверженцев одной из традиционных религий, коммерческим религиозно-мистическим эзотерическим движением, школьной или университетской группой верующих, светской организацией активистов.*

Обычно вы собираетесь (выбери один): *в подвале церкви, дома у одного из членов общины, в местной кафешке, в реабилитационном центре, в подпольном убежище, неважно где, лишь бы свободное место было.*

Ритуалы, которые вы проводите, и правила, которых вы придерживаетесь, можно охарактеризовать как: *традиционные, собственного сочинения, запутанные и полные эзотерики, спонтанные и завязанные на импровизацию, торжественные и строгие.*

Твоя паства связана с тобой телепатически, что предоставляет тебе невероятный уровень контроля: ты можешь явить сущность и попытаться прочитать мысли члена твоей общины; ты можешь востребовать долг с кого-то из твоей паствы, независимо от того, находится ли он рядом; ты можешь призвать паству к действию с любого расстояния; ты можешь даже принять облик кого-то из твоей паствы на время текущей сцены, хотя для этого тебе придется принять инаковость.

В начале каждой серии твоя паства получает долг по отношению к тебе (если, конечно, у тебя было время и возможность выполнять свои религиозные обязанности). Ты можешь востребовать долг с любого члена своей общины, даже если это кто-то из персонажей игроков.

По умолчанию у тебя около 15 последователей, обладающих некоторыми ресурсами (деньги, связи, оружие и т. п.), преданных и искренне верующих (урон 1, средняя группа, разрозненная, преданная, броня 0).

Выбери ещё два качества.

- ☐ Твоя паства — воплощение божьего гнева: +1 к урону.
- ☐ Вера защищает твою паству, и это не просто образное выражение: +1 к броне.
- ☐ В твоей общине строгая иерархия или чёткая внутренняя структура, позволяющая эффективнее выполнять поставленные задачи: замени недостаток «разрозненная» на преимущество «организованная».
- ☐ У твоей паствы хорошие связи в городе, даже среди сверхъестественных существ. Ты получаешь постоянный козырь (+1), если пользуешься этими связями. Ты можешь использовать козырь, чтобы отправиться на поиски в мире Силы.
- ☐ Твоя паства хочет, чтобы ты совершал важные ритуалы чаще, чем принято. В начале каждой серии последователи становятся должны тебе дважды, если, конечно, у тебя было время и возможность совершить все необходимые священнодействия.

Гуру

Драматические ходы

Ход инаковости

Когда ты сам нарушаешь догматы своей веры или своим бездействием позволяешь кому-то поступать против них, прими инаковость.

Ход близости

Разделяя с кем-то близость — физическую или эмоциональную, — ты можешь сам решить, сработает ли в данном случае его ход близости. Если нет, расскажи ему, какой отпечаток наложила на тебя твоя вера, какой её аспект позволяет тебе сохранять дистанцию.

Последний ход

Когда ты умираешь, ты можешь сотворить чудо. Невинно убиенные воскреснут, гнев божий обрушится на головы нечестивых или случится что-нибудь ещё в этом духе. Ты не можешь предотвратить при этом свою собственную гибель.

Инаковость ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

- ☐ Твоя паства получает ход инаковости.
- ☐ Твоя паства получает ход инаковости.
- ☐ Твоя паства получает ход инаковости.
- ☐ Ты получаешь ход инаковости другого архетипа.
- ☐ Смени архетип на любой из мира смертных; твоя паства становится угрозой.

Ходы инаковости

- ☐ **Обряды и песнопения**: когда твоя паства собирается вместе и начинает молиться, духовная сила твоих последователей настолько велика, что позволяет тебе совершать магические ритуалы и создавать благословлённые предметы огромной силы, наподобие кабинета чародея («Городские легенды», стр. 97). Распорядитель скажет тебе, что нужно для завершения ритуала. Ты можешь игнорировать одно из требований, если примешь инаковость или убедишь одного из твоих последователей отдать жизнь или хотя бы какую-то часть тела для завершения церемонии.
- ☐ **Тайное зрение**: когда твоя паства собирается вместе и начинает молиться, ты можешь чувствовать лей-линии и средоточия силы в городе. Если ты молишься вместе со своими последователями, ты можешь осмотреться независимо от того, насколько далеко от места ты находишься, если, конечно, ты готов пожертвовать чем-то во имя своей религии или принять инаковость.
- ☐ **Непогрешимый**: твоя паства больше не задаётся вопросами по поводу справедливости твоих требований или праведности твоих наставлений. Последователи исполнят всё, что ты им велишь, покуда это не противоречит догматам вашей веры. Когда ты призываешь паству к действию, убеждаешь кого-то из них, или пытаешься одурачить или сбить с толку своего последователя, рассматривай результат 7–9 как 10+. Прими инаковость, если хочешь убедить свою паству поступить против догматов веры.
- ☐ **Вестники Апокалипсиса**: твоя паства воистину готова к наступлению судного дня: увеличь размер группы до следующей категории, добавь +1 к броне, +1 к урону и качество «фанатики». В конце каждой серии принимай инаковость, если в этой серии ты не возглавлял свою паству в борьбе против неверных и еретиков.

Гуру



Однажды ты начал говорить… и твоими устами заговорило Божество. Ты никогда не просил об этом, никогда не жаждал откровения, никогда не стремился быть пастырем и нести утешение избранным. Но когда святой дух призвал тебя, ты принял эту ношу. Сможешь ли ты оправдать доверие?

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Имя
(выбери одно)
Аарон, Амандип, Гавриил, Даэль, Джейд, Джонни, Измаил, Илия, Кири, Корнелиус, Кэтрин, Моника, Наалниш, Рета, Сара, Тобиас, Хадар, Черити, Шафик, Эпидий.

Внешность
(выбери столько, сколько потребуется)
- Гендер: бесполое существо, женщина, мужчина, андрогин.
- Типаж: азиатский, негроидный, европеоидный, испано-мексиканский, ближневосточный, присущий данной местности, _____________.
- Одежда: яркий наряд, церковное облачение, деловой костюм, простая одежда.

Манера держаться
(выбери одно)
Высокомерная, фамильярная, благочестивая, светская.

Начальные основные характеристики
(добавь 1 к одной из позиций)
- Кровь +0
- Сердце +1
- Разум −2
- Дух +2

Начальные характеристики причастности
(добавь 1 к одной из позиций)
- Мир Смертных +1
- Мир Ночи +0
- Мир Силы +2
- Мир Хаоса −2

Вопросы предыстории
- Кто ты?
- Как долго ты живёшь в этом городе?
- Когда на тебя впервые снизошло божественное откровение?
- Какую тайну ты скрываешь от своей паствы?
- Какую религиозную цель ты преследуешь в городе?

Имущество
Квартира со спартанскими условиями жизни или комната в общежитии, заметный символ религии: священная реликвия, религиозный инструмент или таинственный артефакт.

Долги
- По просьбе одного из персонажей ты уничтожил или изгнал из этого мира кого-то или что-то могущественное. Он перед тобой в долгу.
- Кто-то часто приходит к тебе исповедоваться в грехах и искать утешения. Расскажи, чем ты можешь его утешить, и спроси, достаточно ли ему этого. Если после беседы с тобой ему действительно становится легче, он перед тобой в долгу; если нет, ты перед ним.
- Один из персонажей вовлечён в романтические отношения с кем-то из твоей паствы, но ты сомневаешься, что намерения его чисты. Он перед тобой в долгу.

ИМЯ:

ВНЕШНОСТЬ

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Кровь	Сердце	Разум	Дух

ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРИЧАСТНОСТИ

☐ Мир Смертных	☐ Мир Ночи	☐ Мир Силы	☐ Мир Хаоса

ПОВЫШЕНИЯ

Доступные сразу:
- ☐ Кровь +1 (макс. +3).
- ☐ Сердце +1 (макс. +3).
- ☐ Дух +1 (макс. +3).
- ☐ Добавь качество для паствы.
- ☐ Добавь качество для паствы.
- ☐ Ход другого архетипа.
- ☐ Ход другого архетипа.
- ☐ Избавиться от уровня инаковости.
- ☐ Смена принадлежности к миру.

Доступные после 5-го повышения:
- ☐ +1 к любой основной хар. (макс. +3).
- ☐ +1 к любой хар. причастности (макс. +3).
- ☐ Избавиться от шрама.
- ☐ Избавиться от уровня инаковости.
- ☐ Сменить архетип.
- ☐ Безопасно уйти на покой.
- ☐ Улучшить 3 общих хода.
- ☐ Улучшить 3 общих хода.
- ☐ Получить ход чародея *Преисполнение силой* и три заклинания.

УРОН / БРОНЯ ☐

☐ Лёгкие ранения
☐☐ Тяжёлые ранения
☐☐ Смертельные ранения

Когда твой персонаж получает *урон*, необходимо отметить количество полей *ранений*, равное значению полученного *урона.* Удаляя пометки из шкалы *урона*, ты всегда начинаешь с верхнего поля — того, что относится к *лёгким ранениям,* — потом приходит черёд *тяжёлых*, а за ними и *смертельных*. Как правило, ты исцеляешь одно *ранение* в день за счёт естественного выздоровления. Получив *урон*, ты всегда можешь избежать *ранений*, записав *шрам*.

ШРАМЫ

- ☐ Разбит (кровь −1)
- ☐ Угнетён (сердце −1)
- ☐ Ошеломлён (разум −1)
- ☐ Сломлен (дух −1)

ХОДЫ ГУРУ

Ты получаешь эти два хода сразу:

☑ **Пастырь**: когда ты призываешь паству к действию, следуя своей вере, соберись с духом. При результате 10+ ты получаешь все три варианта. При 7–9 — только один.
- Вся твоя паства откликнулась на твой призыв.
- Последователи не задают неудобных вопросов.
- Последователи не требуют с тебя долга.

В случае провала часть твоей паствы охвачена пламенем веры и решает разобраться с проблемой по-своему.

☑ **Благословенный**: когда ты благославляешь кого-то, соберись с духом. В случае успеха выбери что-то одно.
- Его раны исцеляются (−2 пункта урона).
- Твое благословение защищает его (+1 к броне).
- Предмет, который он держит в руках, получает качество «благославлённый».

При результате 10+ выбери также один вариант из приведенных ниже. При 7–9 — выбери два. В случае провала — все три; кроме того, на тебя снисходит прозрение, и ты узнаешь что-то ужасное о том, кого собираешься благословить.
- Ты принимаешь инаковость.
- Ты получаешь урон 1 (игнорирует броню).
- На благославлённом остается печать твоей веры.

ДОГМАТЫ ТВОЕЙ ВЕРЫ

Твоя паства больше предана твоей вере, чем тебе лично, по крайней мере в начале игры. Выбери два догмата, которые последователи свято чтят и практически никогда не нарушают.
- ☐ Каждая жизнь — драгоценна. Никогда не убивай божьих тварей.
- ☐ Истинно верующий не боится нести благую весть. Никогда не отрекайся ни от своей веры, ни от своих единоверцев.
- ☐ Бог — превыше всего. Только Ему Одному будь верен.
- ☐ Слабым нужна защита. Не отказывай в помощи страждущему.
- ☐ Ложь — оскверняет. Не лжесвидетельствуй.

Если ты нарушаешь какой-нибудь из догматов вашей веры и твоя паства об этом узнает, ты становишься ей должен. Любой член твоей общины может востребовать с тебя долг, даже если он не был свидетелем твоего проступка.

ДОЛГИ

Предписания

Тебя создали, чтобы ты выполнял какую-то задачу. Ты вышел за рамки своей специализации, но предписания, оставленные твоим создателем, всё ещё с тобой. Выбери четыре.

☐ Служить сильному.
☐ Охранять ценное.
☐ Карать предателей.
☐ Доставлять удовольствие достойным.
☐ Развлекать толпу.
☐ Усмирять непокорных.
☐ Трудиться в молчании.

Чтобы преодолеть себя и не следовать предписанию каждый раз, когда ситуация складывается подходящим образом, тебе нужно выкрутиться.

Если уровень человечности позволяет тебе сменить предписание, вычеркни одно и впиши вместо него любое другое, которое ты придумал. Старое предписание больше не имеет над тобой власти.

Ходы человечности

☐ **В овечьей шкуре**: когда ты пытаешься раствориться в толпе, услышь зов крови. Результат 10+ позволит тебе исчезнуть бесследно. Ты получаешь постоянный козырь +1 на то, чтобы пользоваться своей незаметностью. Результат 7–9 означает, что тебя потеряли из виду, но легко могут обнаружить вновь. В случае провала тебе не удаётся никого обмануть. Даже толпа, в которой ты пытался спрятаться, узнаёт в тебе чужака.

☐ **Почти как они**: когда ты пытаешься распознать мотивы смертного, соберись с духом вместо того, чтобы прислушиваться к голосу разума.

☐ **Исповедь**: когда ты убеждаешь кого-то быть с тобой откровенным и рассказать о своих проблемах, соберись с духом. В случае успеха ты можешь взять на себя один из долгов твоего собеседника (из тех, которые относятся к делу), пообещав разобраться с вопросом самостоятельно. При результате 10+ ты станешь человечнее, после того как вернёшь этот долг.
В случае провала проблемы твоего собеседника остаются для тебя непонятными, и ты не знаешь, чем помочь. Ты перед ним в долгу за то, что полез не в своё дело.

☐ **От всего сердца**: замени ход близости следующим:
Разделяя с кем-то близость — физическую или эмоциональную, — поделись с ним своим пониманием того, что значит быть человеком. Если тебе отвечают взаимной откровенностью, ты становишься человечнее. Если нет, он перед тобой в долгу.

Другие ходы

Голем

Кто-то создал тебя, дал тебе цель. Но ты порвал цепи, сковывавшие твою волю, освободился от власти своего создателя. Теперь ты сам по себе. Ты прячешь свое нечеловеческое естество за человеческой маской. Ты пытаешься понять их — постичь смысл их жалких жизней, прикоснуться к их хрупким сердцам, познать их бездушные истины. Найдётся ли среди них место для тебя?

Драматические ходы

Ход человечности

Когда ты успешно идёшь против предписания ради своих смертных друзей или подопечных, стань *человечнее*.

Ход близости

Разделяя с кем-то близость — физическую или эмоциональную, — задай ему провокационный вопрос о том, что значит быть человеком. Если твой партнёр ответил искренне, ты становишься человечнее. Если он уклонился от ответа или соврал, он перед тобой в долгу.

Последний ход

Когда ты умираешь, меняешь архетип или уходишь на покой, ты оставляешь городу часть своего старого тела, всё ещё следующую одному из твоих предписаний. Город поглощает эту часть тебя и предписание вместе с ней. Скажи Распорядителю, какое из предписаний было для тебя самым важным.

Добавь следующий пункт к ходу *явить сущность* для всех персонажей игроков.

- Потребовать от города следовать его предписанию.

Человечность ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Уровни человечности.
☐ Сменить предписание.
☐ Сменить предписание.
☐ Сменить предписание.
☐ Получить ход человечности.
☐ Получить ход человечности.
☐ Получить ход человечности.

Материал

Ты был создан из неживого материала. Ты чудовище в обличье человека.

Выбери материал, из которого тебя создали.

☐ Тебя сделали из плоти и костей мертвецов.
☐ Тебя вытесали из камня.
☐ Тебя слепили из глины, песка или освящённой земли.
☐ Тебя поместили в чью-то чужую опустошённую оболочку.

Один раз за игровую встречу ты можешь исцелить урон 2, поглотив изрядное количество материала, из которого тебя создали. Любой, кто застанет тебя за этим занятием, увидит твоё истинное лицо.

Голем



СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Имя

(выбери одно)

Адриян, Азра, Айша, Виктор, Дакота, Зайн, Кайета, Каташи, Куана, Лайла, Лиланд, Мин-Хо, Найаву, Палмер, Рафи, Соледад, Табор, Фаддей, Фатьма, Эмилия.

Внешность

(выбери столько, сколько потребуется)

- Гендер: бесполое существо, женщина, мужчина, андрогин.
- Типаж: азиатский, негроидный, европеоидный, испано-мексиканский, ближневосточный, присущий данной местности, ________________.
- Одежда: одежда в богемном стиле, профессиональная униформа, грубая одежда, рабочая одежда.

Манера держаться

(выбери одно)

Отстранённая, кроткая, ревнивая, полная затаённой опасности.

Начальные основные характеристики

(добавь 1 к одной из позиций)

- Кровь +1
- Сердце −2
- Разум +0
- Дух +2

Начальные характеристики причастности

(добавь 1 к одной из позиций)

- Мир Смертных −2
- Мир Ночи +0
- Мир Силы +1
- Мир Хаоса +2

Вопросы предыстории

- Кто ты?
- Как долго ты существуешь?
- Кто или что создало тебя?
- Что заставило тебя порвать оковы?
- Что держит тебя в городе?

Имущество

- Крохотное жилище в трущобах, паршивый автомобиль или велосипед, устаревший телефон.
- Нечто, сковывающее твою волю.
- Нечто, оставшееся на память от твоего создателя
- Грубое, но эффективное оружие (урон 3, рукопашное/ближнее).

Долги

- Кто-то попросил тебя приехать в город, чтобы разобраться с насущной проблемой. Он дважды в долгу перед тобой.
- Ты кого-то покалечил, следуя предписанию. Расскажи ему, что это было за предписание. Ты дважды в долгу перед ним.
- Кто-то был знаком с твоим создателем (или с его потомками) и обладает сведениями о твоём происхождении, которыми он отказался с тобой поделиться. Он перед тобой в долгу.

ИМЯ:

ВНЕШНОСТЬ

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Кровь	Сердце	Разум	Дух

ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРИЧАСТНОСТИ

Мир Смертных ☐	Мир Ночи ☐	Мир Силы ☐	Мир Хаоса ☐

ПОВЫШЕНИЯ

Доступные сразу:

☐ Кровь +1 (макс. +3).
☐ Дух +1 (макс. +3).
☐ Разум +1 (макс. +3).
☐ Новый ход голема.
☐ Новый ход голема.
☐ Новый ход голема.
☐ Ход другого архетипа.
☐ Ход другого архетипа.
☐ Смена принадлежности к миру.

Доступные после 5-го повышения:

☐ +1 к любой основной хар. (макс. +3).
☐ +1 к любой основной хар. (макс. +3).
☐ +1 к любой хар. причастности (макс. +3).
☐ +1 к любой хар. причастности (макс. +3).
☐ Избавиться от шрама.
☐ Избавиться от шрама.
☐ Присоединиться к «Сфере сотворённого» или возглавить её.
☐ Улучшить 3 общих хода.
☐ Улучшить 3 общих хода.

УРОН — БРОНЯ ☐

☐ Лёгкие ранения
☐ ☐ Тяжёлые ранения
☐ ☐ Смертельные ранения

Когда твой персонаж получает *урон*, необходимо отметить количество полей *ранений*, равное значению полученного *урона*. Удаляя пометки из шкалы *урона*, ты всегда начинаешь с верхнего поля — того, что относится к *лёгким ранениям*, — потом приходит черёд *тяжёлых*, а за ними и *смертельных*. Как правило, ты исцеляешь одно *ранение* в день за счёт естественного выздоровления. Получив *урон*, ты всегда можешь избежать *ранений*, записав *шрам*.

ШРАМЫ

☐ Разбит (кровь −1)
☐ Угнетён (сердце −1)
☐ Ошеломлён (разум −1)
☐ Сломлен (дух −1)

ХОДЫ ГОЛЕМА

Ты получаешь этот ход сразу:

☑ **Всего лишь плоть**: когда ты бросаешься в бой, не заботясь о собственном благополучии, ты получаешь броню 1. Если при этом ты следуешь предписанию, ты получаешь броню 2. Если на тебе и так была надета броня, используй вместо неё эти значения.

Выбери ещё два:

☐ **Колосс**: когда ты являешь сущность, добавь к списку следующий вариант.
- Когда ты в следующий раз должен будешь получить урон, ты его не получишь.

☐ **Стереть шем**: когда ты получаешь так много урона, что должен умереть, ты можешь вместо этого отключиться до конца сцены. Ты не получаешь исходного урона. Более того, пока ты в отключенном состоянии, ты вообще не получаешь никакого урона. Все считают тебя мёртвым, но ты осознаёшь всё, что происходит вокруг твоего тела. Ты можешь пробудиться, когда пожелаешь. Если твоё тело расчленят или попытаются уничтожить каким-то иным способом, оно срастётся вновь, когда ты решишь возродиться, и неважно как далеко кускам твоего тела придётся для этого добираться.

☐ **Механизатор**: когда ты пытаешься общаться с механизмом, соберись с духом.
При результате 10+ задай 2 вопроса. При 7–9 задай 1 вопрос.
- Дружище, какие тайны тут сокрыты?
- Сестричка, кто тебя сконструировал?
- Для чего ты создан, братан?
- Приятель, что сделать, чтобы ты _________?

В случае провала механизм тебя предал. Как именно, зависит от его возможностей.

☐ **Сокрушить всё**: когда ты проламываешь себе путь к цели, услышь зов крови. При результате 10+ ты успешно расчищаешь дорогу и получаешь то, чего хотел. При 7–9, ты также получаешь то, что хотел, но либо не знаешь, что со всем этим делать дальше, либо теряешь что-то, либо что-то уносишь с собой (выбирать тебе). В случае провала, тебе всё ещё удается добраться до цели, но ты сбит с ног и дезориентирован. Ты получаешь урон 1 (игнорирует броню) и становишься уязвимым для атак и контратак.

☐ **Семижильный**: ты можешь сражаться на равных с целыми бандами. Когда ты выступаешь против группы, броня и наносимый урон рассчитываются как обычно, но ты можешь игнорировать разницу в размере, то есть наносишь свой полный урон сам и не получаешь дополнительного урона от группы.

☐ **Кошмарное обличье**: когда ты пытаешься убедить второстепенного персонажа, запугав его своим нечеловеческим обличьем, соберись с духом вместо того, чтобы следовать велению сердца.

ДОЛГИ

Твои сородичи

Четверо таких же как ты бродят сейчас по миру. Четверо рождённых в эту эпоху были когда-то драконами, как и ты. Ваши судьбы переплетены. Когда ты впервые встречаешь второстепенного персонажа, ты сам или Распорядитель можете заявить, что он — один из этих четверых.

Разделяя близость с кем-то из своих сородичей, используй следующих ход близости вместо стандартного:

Распорядитель открывает, кем был для тебя этот сородич в незапамятные времени. Ты получаешь соответствующее повышение.

☐ **Любовник**: улучши 3 общих хода.
☐ **Лучший друг**: возьми ход другого архетипа.
☐ **Соперник**: возьми ход инаковости другого архетипа.
☐ **Повелитель**: добавь +1 к любой основной характеристике (макс. +3).
☐ **Предатель**: получи уровень инаковости.
☐ **Брат или сестра**: сотри уровень инаковости.

Когда ты пристально смотришь в глаза своего сородича, соберись с духом, и ты увидишь его ауру. В случае успеха ты узнаешь, о чём он думает прямо сейчас, и чего хочет в целом. Задай два вопроса. Сородич должен правдиво на них ответить. При результате 7–9 сородич также задаст тебе два вопроса. Ты должен ответить правдиво или принять *инаковость*. В случае провала ты теряешься в его взгляде и выдаёшь себя. Тебе ничего не удаётся разобрать в мыслях сородича, но ты привлекаешь внимание старых врагов — Ordo Draconis или кого похуже.

Если ты хочешь разыскать своего сородича, ты можешь провести ритуал, известный всем драконам. Распорядитель скажет тебе, какие понадобятся компоненты. Если ты ищешь известного тебе сородича, называя его по имени, Распорядитель скажет тебе, где он сейчас находится. Если ты разыскиваешь сородича, с которым ещё не встречался, Распорядитель скажет тебе, где искать ближайшего из них. Если ты хочешь сохранить в тайне от своей цели своё имя и местоположение, прими *инаковость*.

Если ты ранил своего сородича или причинил ему какой-то вред (даже нечаянно), прими *инаковость*. Если ты убил сородича, ты сразу получаешь уровень *инаковости*.

Ordo Draconis

В древности такие как ты правили человечеством. Вы были богами, вы повелевали судьбами жалких смертных. Но смертные восстали против вас, низвергли, заточили в хрупкие человеческие тела, и с тех пор Ordo Draconis не прекращает охоту. Его представители стремятся уничтожить вас до конца, пока вы не набрали достаточно сил, чтобы вернуть себе свой истинный облик.

Это тайное общество (выбери один пункт):

Среди обычных верующих, в престижном университете, в торговой ассоциации, среди участников политической партии, в научном сообществе, среди членов братства.

По одиночке они слабы, но вместе обладают некоторыми преимуществами (выбери три):

Они многочисленны и вездесущи, они действуют чётко и никогда не допускают ошибок, у них хорошее обмундирование и амуниция, они бессмертны, они владеют магией и умеют проводить ритуалы, они завладели артефактами твоего рода, они занимают высокое положение в обществе, твои друзья и союзники перед ними в долгу.

Скажи Распорядителю, что ты выбрал, и добавь, что Ordo Draconis — это революционеры в сердце Бури. Распорядитель поймёт, что к чему.

Дракон

Драматические ходы

Ход инаковости

Если ты сознательно рассказываешь своим друзьям и любимым о том, чего на самом деле стоили твои похождения и приобретения, прими инаковость.

Ход близости

Разделяя с кем-то близость, физическую или эмоциональную, попроси его подтвердить, что драконы прекрасны по своей природе, и спроси, чем именно. Если он согласен, ты внезапно обнаруживаешь, что у тебя есть для него что-то ценное: волшебный предмет, редкий знакомый или полезная информация (на его выбор). Если он не согласен, ты должен что-нибудь у него забрать, чтобы потешить своё уязвлённое самолюбие. Можешь отложить это на потом.

Последний ход

- Когда ты умираешь, твой древний дух вырывается на волю, чтобы нести разрушение и боль. Через некоторое время ты возрождаешься. Любой предмет или существо, в момент твоей смерти находившееся рядом, получает 6 пунктов урона (игнорирующего броню).

Инаковость ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Получить ход инаковости.
☐ Получить ход инаковости.
☐ Получить ход инаковости.
☐ Получить ход инаковости другого архетипа.
☐ Твой персонаж уходит Распорядителю. Он может вернуться в историю в качестве проблемы.

Ходы инаковости

☐ **Существо из кошмаров**: прими инаковость, чтобы до конца сцены получить черты настоящего дракона. Выбери два (ты можешь выбрать все 3 пункта, если ещё раз примешь инаковость):
  ☐ У тебя отрастают крылья. Ты можешь летать;
  ☐ Твое тело покрывается чешуёй. Ты получаешь броню +1;
  ☐ У тебя отрастают когти и клыки (урон 3, рукопашное, кровавое).

☐ **Огненное дыхание**: прими инаковость, чтобы твое тело начало извергать огонь (урон 3, ближнее, по площади, огонь). Когда ты бросаешься в атаку, используя это пламя, соберись с духом, вместо того, чтобы слушать зов крови.

☐ **Янтарные очи**: если ты хочешь убедить второстепенного персонажа, ты можешь принять инаковость и востребовать с него долг. Считается, что твой результат 12+, даже если ты не улучшал этот ход.

☐ **Проклятье дракона**: если у тебя что-то украли, прими инаковость и прокляни вора. Только ты можешь снять это проклятие. Получи 3 шанса. Ты можешь потратить 1 шанс, чтобы нанести проклятому 1 пункт урона (игнорирует броню). Он может избежать этого урона, если будет держать украденное при себе и примет инаковость (столько раз, сколько урона получил). Если проклятый вернёт тебе предмет, это моментально снимет проклятье, но ты можешь поставить и другие условия.

Дракон



Когда-то драконы были живым воплощением мощи и богатства. Они попирали землю, и люди преклонялись перед ними. Затем всё обратилось в прах.

Некоторые из драконов сумели выжить, приняв человеческий облик, но они лишь тень своего былого величия. Ты - один из таких драконов.

Создание персонажа

Имя
(выбери одно)
Агнес, Алексей, Анна, Виктория, Дэвид, Дойл, Лукреция, Люциус, Патрик, Паулина, Раян, Руфус, Саша, Татьяна, Хеликс, Яна.

Внешность
(выбери столько, сколько потребуется)
- Гендер: бесполое существо, женщина, мужчина, андрогин.
- Типаж: азиатский, негроидный, европеоидный, испано-мексиканский, ближневосточный, присущий данной местности.
- Одежда: старомодная одежда, деловой костюм, повседневная одежда, церемониальный наряд.

Манера держаться
(выбери одно)
Архаичная, медлительно-задумчивая, обольстительная, деловая.

Начальные основные характеристики
(добавь 1 к одной из позиций)
- Кровь −2
- Сердце +0
- Разум +1
- Дух +2

Начальные характеристики причастности
(добавь 1 к одной из позиций)
- Мир Смертных −2
- Мир Ночи −1
- Мир Силы +2
- Мир Хаоса +2

Вопросы предыстории
- Кто ты?
- Как долго ты живёшь в этом городе?
- Как проявляется твоя память о предыдущих жизнях?
- Какое твое самое плохое воспоминание из прошлой жизни?
- В чём ты отчаянно нуждаешься?

Имущество
Роскошная квартира в центре города, дорогая машина с водителем, сотовый телефон, знак твоего происхождения.

Артефакт, обретённый в одной из прошлых жизней (выбери один).
- ☐ Меч (урон 2, рукопашное, грубое).
- ☐ Древнее оружие (урон 3, ближнее, грубое).
- ☐ Зачарованная одежда или доспех (+1 к броне).
- ☐ Таинственный фолиант или волшебный предмет.

Долги
- Ты предал кого-то, и он об этом знает. Подробности ему неизвестны. Ты перед ним в долгу.
- Кто-то что-то у тебя украл, а потом эта вещь попала в руки Ordo Draconis. Он дважды перед тобой в долгу.
- Кто-то заботится о твоём друге или родственнике, уберегая его от опасности. Ты перед ним в долгу.

Имя:

Внешность

Основные характеристики

Кровь	Сердце	Разум	Дух

Характеристики причастности

Мир Смертных ☐	Мир Ночи ☐	Мир Силы ☐	Мир Хаоса ☐

Повышения

Доступные сразу:
- ☐ Разум +1 (макс. +3).
- ☐ Сердце +1 (макс. +3).
- ☐ Дух +1 (макс. +3).
- ☐ Новый ход дракона.
- ☐ Новый ход дракона.
- ☐ Ход другого архетипа.
- ☐ Смена принадлежности к миру.
- ☐ Получи библиотеку (мастерская).

Доступные после 5-го повышения:
- ☐ +1 к любой основной хар. (макс. +3).
- ☐ +1 к любой хар. причастности (макс. +3).
- ☐ Избавиться от шрама.
- ☐ Избавиться от шрама.
- ☐ Избавиться от уровня инаковости.
- ☐ Улучшить 3 общих хода.
- ☐ Безопасно уйти на покой.
- ☐ Сменить архетип.

Урон — Броня ☐

☐ Лёгкие ранения
☐☐ Тяжёлые ранения
☐☐ Смертельные ранения

Когда твой персонаж получает *урон*, необходимо отметить количество полей *ранений*, равное значению полученного *урона.* Удаляя пометки из шкалы *урона*, ты всегда начинаешь с верхнего поля — того, что относится к *лёгким ранениям,* — потом приходит черёд *тяжёлых*, а за ними и *смертельных*. Как правило, ты исцеляешь одно *ранение* в день за счёт естественного выздоровления. Получив *урон*, ты всегда можешь избежать *ранений*, записав *шрам*.

Шрамы

- ☐ Разбит (кровь −1)
- ☐ Угнетён (сердце −1)
- ☐ Ошеломлён (разум −1)
- ☐ Сломлен (дух −1)

Ходы дракона

Выбери два:

☐ **Древнее влечение**: впервые узнав о существовании предмета, который хорошо бы смотрелся в твоей коллекции (на твоё усмотрение), соберись с духом. В случае успеха ты чуешь, где находится предмет. При результате 10+ выбери один пункт, при 7-9 выбери два:
- Тайну его местоположения хранит враг твоего рода
- Его охраняют силы, с которыми в одиночку тебе не справиться
- Предмет по природе своей без должных предосторожностей опасен для тебя или твоих союзников
- Это ловушка, подстроенная твоими врагами, чтобы выманить тебя

В случае провала ты знаешь, где находится предмет, но Распорядитель выбирает три пункта из списка.

☐ **Всё как на духу**: когда ты пытаешься распознать чьи-то мотивы, изучая историю его рода, добавь следующие пункты к списку:
- Какие тайны скрывает твой род?
- К кому ты обратишься, когда придёт беда?

☐ **Огнерожденный**: когда ты являешь сущность, добавь следующий пункт к списку:
- До конца сцены ты игнорируешь урон от окружающей среды (будь то огонь, электричество, холод или др.), независимо от того, естественного он происхождения или магического. Смертные, которые станут свидетелями твоей стойкости, придумают для себя логичное объяснение.

☐ **Не видишь, кто я?**: когда ты пытаешься одурачить кого-то или сбить с толку, доказывая ему, что ты важная персона, соберись с духом, вместо того, чтобы прислушиваться к голосу разума. В случае провала твоя дерзость приводит к тому, что злейший враг получает над тобой преимущество.

Долги

Проекты

Твое бесконечное существование наполняют смыслом проекты и замыслы. Выбери два текущих проекта. Распорядитель задаст тебе несколько уточняющих вопросов.

☐ **Личина**: завершив этот проект, выбери себе подставную личность и улучши ход «избежать неприятностей». Никто не узнает твоё настоящее имя, пока ты сам этого не захочешь.

☐ **Союз**: завершив этот проект, выбери какую-либо группу — её члены становятся твоими союзниками. Добавь +1 к характеристике причастности к их Миру и получи постоянный козырь +1 при взаимодействии с представителями этой группы.

☐ **Рычаг давления**: завершив этот проект, выбери второстепенного персонажа. Он должен тебе. Более того, он никогда не сможет расплатиться сполна. Он будет должен тебе до самой своей смерти, а возможно и после. Каждый раз, когда ты востребуешь этот долг, принимай инаковость.

☐ **Хранитель**: завершив этот проект, назови второстепенного персонажа или объект, который ты бережёшь, — отныне никто и никогда не сможет причинить им вред, даже ты сам. Сотри один уровень инаковости.

☐ **Месть**: завершив этот проект, выбери того, кто причинил тебе вред. Независимо от того, кто это и каковы его возможности, ты подстерегаешь его беззащитного и в одиночестве.

Когда Распорядитель предлагает тебе сделать вступительный ход, используй следующий:

Выбери один из твоих проектов и один их четырёх Миров. Расскажи, каким образом представители этого Мира вовлечены в твои махинации, прикоснись к соответствующему Миру и погрузись в него. При результате 10+ твои усилия приносят неожиданные плоды. На твой выбор: либо кто-то из этого Мира становится твоим должником, либо ты узнаешь что-то важное, либо получаешь нужный тебе предмет. При 7–9 тебе предоставляется шанс заполучить что-то ценное: Распорядитель расскажет, что от тебя потребуется, чтобы не упустить его. В случае провала твой проект сорван или приостановлен; Распорядитель скажет, кто в этом виноват.

Препятствия

Несмотря на всё твое макиавеллианское хитроумие, город всё время нарушает твои тщательно продуманные планы. Выбери три пункта из списка и скажи Распорядителю, выполнению какого из проектов они препятствуют. Ты можешь связать все три пункта с одним проектом или распределить их равномерно, как пожелаешь.

- Провалился смелый гамбит
- Хитроумная уловка повлекла за собой неприятные последствия
- Осторожная ложь была раскрыта
- Появилась враждебная коалиция
- Бестолковый сотрудник совершает ошибку
- Вмешивается бессмертный конкурент

Скажи Распорядителю, что ты выбрал, и добавь, что Ordo Draconis — это революционеры в сердце Бури. Распорядитель поймёт, что к чему.

Бессмертный

Драматические ходы

Ход инаковости

Если ты используешь кого-то как пешку в своей игре, прими *инаковость*.

Ход близости

Разделяя с кем-то близость, физическую или эмоциональную, ты даришь им частичку своего бессмертия. Если они умирают, ты можешь отметить себе шрам и вернуть их к жизни.

Последний ход

Если ты умер, соберись с духом. В случае успеха ты возвращаешься к жизни, когда пожелаешь. При результате 10+ выбери 1 пункт, при 7–9 выбери 2 пункта:

- У твоего возрождения был нежелательный свидетель. Ты перед ним в долгу, если хочешь, чтобы он держал всё в тайне.
- Ты не сразу приходишь в себя. Враги застают тебя врасплох.
- Ты увидел что-то страшное, пока был по ту сторону. Прими инаковость.
- Смерть изменила тебя. Расскажи Распорядителю, какую печать она на тебе оставила.

В случае провала Распорядитель выберет 2 пункта и скажет тебе, когда и где ты возродился.

Ты можешь умереть по-настоящему. Придумай как и расскажи Распорядителю по секрету. Если ты раскроешь эту тайну перед другим персонажем, ты разделишь с ним эмоциональную близость.

Инаковость ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Получить ход инаковости.
☐ Получить ход инаковости.
☐ Получить ход инаковости.
☐ Получить ход инаковости другого архетипа.
☐ Твой персонаж уходит Распорядителю. Он может вернуться в историю в качестве проблемы.

Ходы инаковости

☐ **Холодный как лёд**: Прими инаковость и выбери два пункта:
- Ты наносишь на +1 пункт урона больше
- Урон, который ты наносишь, игнорирует броню
- Ты получаешь + 1 к броне

Эффект будет длиться до конца сцены.

☐ **Покерфейс**: когда кто-то пытается распознать твои мотивы, прими инаковость и ответь на их вопросы так, как тебе вздумается. Если хочешь одурачить кого-то или сбить с толку относительно своих махинаций, прими инаковость и считай, что получил результат 10+.

☐ **На шаг впереди**: когда ты делаешь вступительный ход, ты можешь принять инаковость, чтобы не погружаться в Мир, а прислушаться к голосу разума. Даже в случае провала ты прикасаешься к Миру, и кто-то из этого мира, вовлечённый в события, становится твоим должником (на твой выбор).

☐ **Свет мой, зеркальце**: ты можешь вдохнуть жизнь в труп, буквально. Прими инаковость, чтобы безжизненное тело начало двигаться. Оно правдиво ответит на два твоих вопроса, но дальше может понадобиться убедить его, одурачить или запугать. Ты не можешь вдохнуть жизнь дважды в одно и то же тело.

Бессмертный



Есть люди, которым суждено вечно бродить по земле, не зная ни болезней, ни старости, ни истинной смерти. Неизвестно, то ли их прокляли боги, то ли благословили оракулы. Они — бессмертные. И они никогда не узнают, что на самом деле значит жить, ибо они не могут умереть.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Имя
(выбери одно)
Анна, Борис, Брэндон Эбель, Захария, Кари, Линси, Милдред, Натаниэль, Торн, Хильдред, Хиро, Цутому, Эссекс, Эйфельфлэд.

Внешность
(выбери столько, сколько потребуется)
- Гендер: бесполое существо, женщина, мужчина, андрогин.
- Типаж: азиатский, негроидный, европеоидный, испано-мексиканский, ближневосточный, присущий данной местности, ________________
- Одежда: одежда из прошлого века, эксцентричный наряд, дорогой наряд, удобная одежда.

Манера держаться
(выбери одно)
Коварная, отстранённая, замкнутая, самодовольная.

Начальные основные характеристики
(добавь 1 к одной из позиций)
- Кровь +0
- Сердце +2
- Разум +1
- Дух −2

Начальные характеристики причастности
(добавь 1 к одной из позиций)
- Мир Смертных +0
- Мир Ночи +0
- Мир Силы +1
- Мир Хаоса +0

Вопросы предыстории
- Кто ты?
- Как долго ты живешь в этом городе?
- Без чего ты не можешь обойтись?
- За что ты себя ненавидишь?
- В чем ты отчаянно нуждаешься?

Имущество
Роскошная квартира или поместье, роскошная машина, смартфон
Элегантное оружие (выбери одно).
- ☐ Глок 9 мм с глушителем (урон 2, ближнее).
- ☐ Трость со шпагой (урон 2, рукопашное).
- ☐ Метательные кинжалы (урон 2, контактное/ближнее).
- ☐ Катана (урон 3, рукопашное, грубое).

Долги
- Ты приглядываешь за чьей-то семьёй поколение за поколением, уберегая её членов от опасностей. Они дважды перед тобой в долгу.
- Кто-то видел, как ты умер и возродился. Они держат это в секрете. Ты перед ними в долгу.
- Кто-то всегда рядом, когда ты шагаешь навстречу опасности. Ты дважды перед ним в долгу.

ИМЯ:

ВНЕШНОСТЬ

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Кровь	Сердце	Разум	Дух

ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРИЧАСТНОСТИ

Мир Смертных ☐	Мир Ночи ☐	Мир Силы ☐	Мир Хаоса ☐

ПОВЫШЕНИЯ

Доступные сразу:
- ☐ Кровь +1 (макс. +3)
- ☐ Сердце +1 (макс. +3)
- ☐ Разум +1 (макс. +3)
- ☐ Новый ход бессмертного.
- ☐ Новый ход бессмертного.
- ☐ Ход другого архетипа.
- ☐ Ход другого архетипа.
- ☐ Смена принадлежности к миру.
- ☐ Смена принадлежности к миру

Доступные после 5-го повышения:
- ☐ +1 к любой основной хар. (макс. +3).
- ☐ +1 к любой хар. причастности (макс. +3).
- ☐ Избавиться от шрама.
- ☐ Получить ход прорицателя Предсказание и инструменты для гадания.
- ☐ Избавиться от уровня инаковости
- ☐ Улучшить 3 общих хода..
- ☐ Улучшить 3 общих хода.
- ☐ Безопасно уйти на покой.
- ☐ Сменить архетип.

УРОН — БРОНЯ ☐

☐ Лёгкие ранения
☐☐ Тяжёлые ранения
☐☐ Смертельные ранения

Когда твой персонаж получает *урон*, необходимо отметить количество полей *ранений*, равное значению полученного *урона.* Удаляя пометки из шкалы *урона*, ты всегда начинаешь с верхнего поля — того, что относится к *лёгким ранениям,* — потом приходит черёд *тяжёлых*, а за ними и *смертельных*. Как правило, ты исцеляешь одно *ранение* в день за счёт естественного выздоровления. Получив *урон*, ты всегда можешь избежать *ранений*, записав *шрам*.

ШРАМЫ

- ☐ Разбит (кровь −1)
- ☐ Угнетён (сердце −1)
- ☐ Ошеломлён (разум −1)
- ☐ Сломлен (дух −1)

ХОДЫ БЕССМЕРТНОГО

Ты получаешь этот ход сразу:
- ☑ **Хамелеон**: когда ты совершаешь ритуал, традиционный для одного из Миров в присутствии его представителей, следуй велению сердца. В случае успеха все представители этого Мира до конца сцены должны относиться к тебе, как к своему. При результате 7–9 ритуал вовлекает тебя во что-то, чего ты не ожидал. В случае провала ты совершаешь оплошность или излишне усердствуешь. Распорядитель расскажет тебе, что можно сделать, чтобы спасти положение.

Кроме того ты можешь выбрать ещё один ход из приведённых ниже:
- ☐ **Увяз по горло**: ты уже очень давно в этом городе. Добавь +1 к характеристике причастности к любому из Миров, кроме твоего собственного, и опиши второстепенного персонажа из этого Мира, с которым тебя связывают долгие взаимоотношения. Когда ты отправляешься на поиски, чтобы навестить этого персонажа, и проваливаешь попытку, что-то из вашего общего прошлого напоминает о себе.
- ☐ **Смертная любовь**: когда-то у тебя были долгие интимные отношения со смертным и ты почерпнул что-то ценное из его короткой жизни. Расскажи Распорядителю, что осталось у тебя на память о твоей любви, и выбери ход любого архетипа Мира Смертных.
- ☐ **Дуэлянт**: когда ты бросаешься в атаку, вооружённый элегантным оружием, следуй велению сердца вместо того, чтобы слушать зов крови. В случае провала тебя либо одолели, либо обезоружили, либо подавили численностью (на выбор Распорядителя).
- ☐ **Предметы искусства**: за свою долгую жизнь ты накопил немало ценных предметов, реликвий и артефактов. У тебя достаточно места в доме, чтобы хранить их, и есть смотрители, которые ухаживают за самыми дорогими экспонатами. Когда ты приносишь новый волшебный предмет, чтобы добавить его в свою коллекцию, ты можешь изучить его, как если бы ты был торговцем редкостями, который обратился к своей коллекции.

ДОЛГИ